

# Raytracer

chef de groupe: daniel\_d

jouana\_j grasla\_r julien\_t bondue\_t le-coa\_m



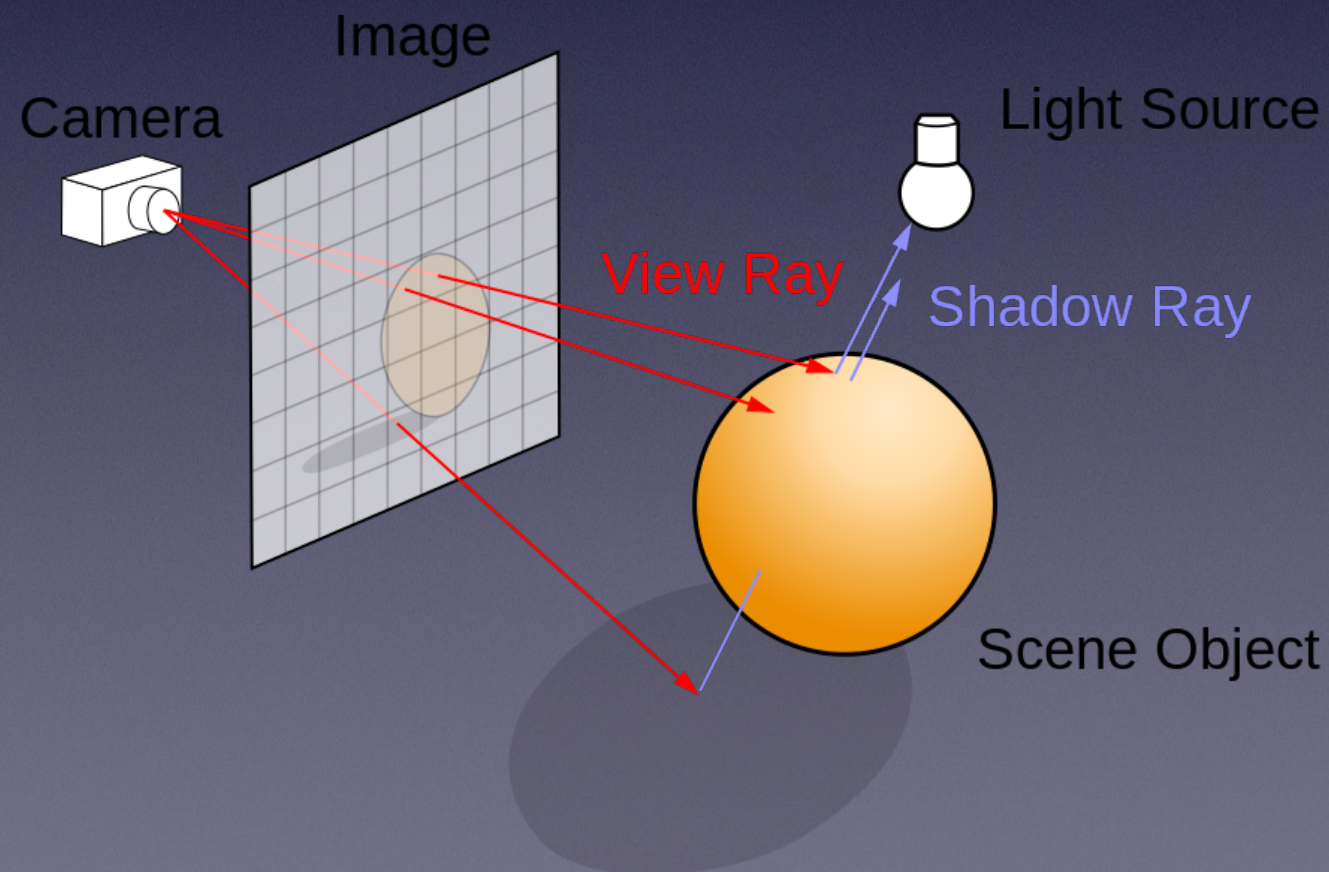
# Sommaire

- Historique du RayTracing
- Répartitions des taches
- Notre projet
- Bilan



# Historique du RayTracing

- Le RayTracing (lancer de rayon) est une technique de présentation en trois dimensions d'images 2D en traçant un chemin de lumière à travers les pixels sur un plan d'image.





# Répartitions des tâches

daniel\_d: parseur XML, gestion de scènes multiple

bondue\_t: création de scènes (XML)

jouana\_j: lumières, ombres, objets

grasla\_r: brillance, lumières, objets

julien\_t: dammier

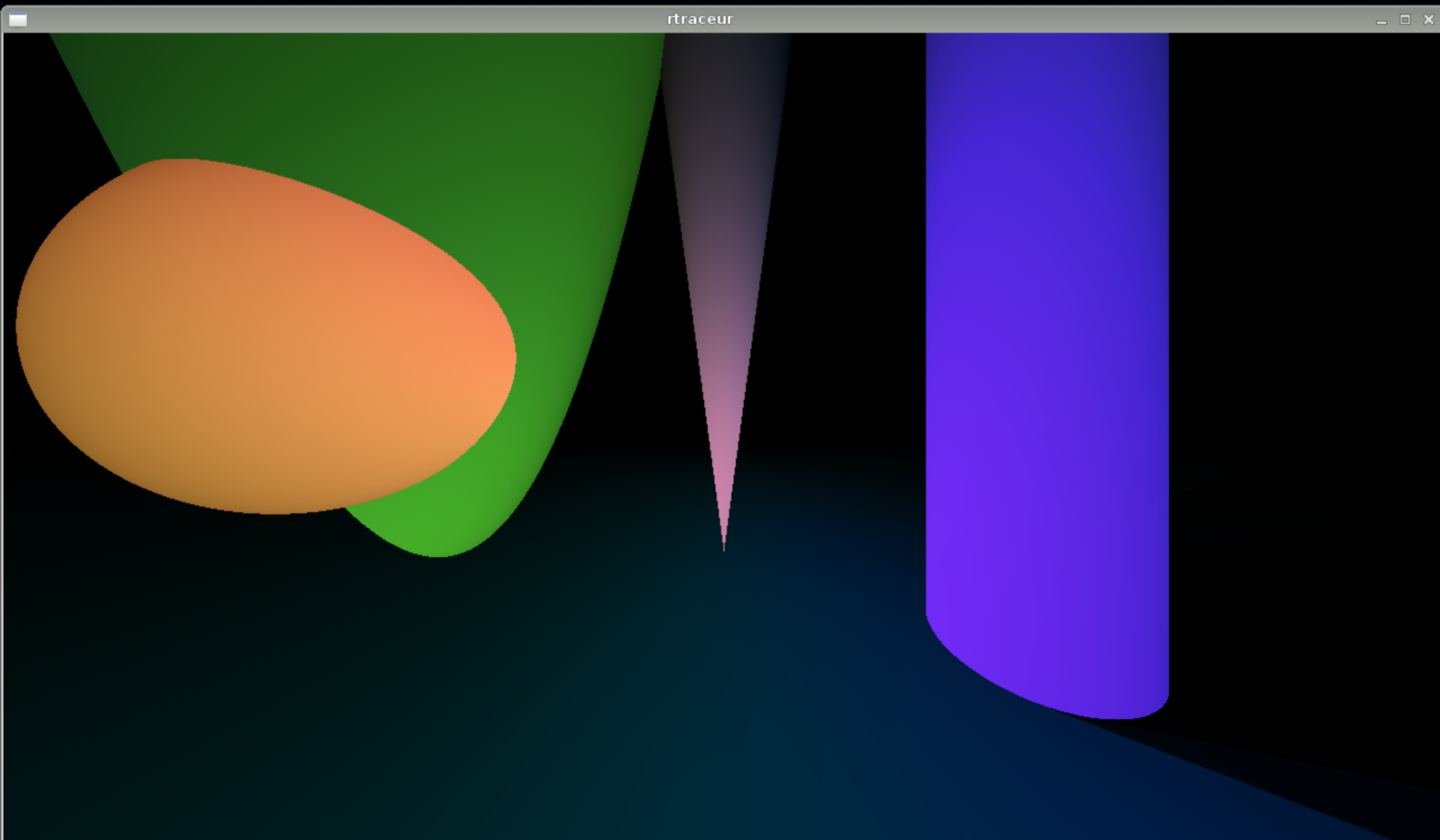
le-coa\_m: textures, générateur scènes XML, divers  
bonus

Présent

Non implémentée



# Notre projet





# Bilan

Notre projet contient la partie obligatoire.

Nous avons les objets suivants:

- sphères
- cylindres
- cones
- parabololoïde
- plan

Nous avons aussi:

- multi-spots, multi-objets, multi-scènes
- parseur XML



# Questions ?



